

# Krebswesen aus der Tiefe

## 1. Kapitel Treffpunkt Chills

Ihr habt eine Nachricht vom guten alten Rick, dem Barkeeper des Chills erhalten. Wie immer geht es um eine ungeheuer wichtige Angelegenheit und wie immer sollt ihr Rick im Gegenzug für die **Information 1** einen kleinen Gefallen tun. Und wie immer hat auch die rivalisierende Gesellschaft Wind von der Sache bekommen. Langsam habt ihr den Verdacht, dass Rick alle Seiten mit Informationen beliefert, aber egal...

Ihr trefft also zeitgleich mit euren Gegnern im Chills ein und mischt euch unauffällig unter die Gäste der Bar.

### Spielplan :

Chills

### Typ :

Startzonen-Respawn

Charaktere, die von Krebswesen ausgeschaltet wurden respawnen nicht mehr.

### Startzonen :

Im Lichtkegel außerhalb der Bar. Die Charakterchips werden abwechseln an der Bordsteinkante auf der Strasse oder dahinter platziert. Sie dürfen sich nicht berühren.

### NSC :

Hinter der Bar : Rick Blaine

Auf den drei mittleren Barhockern (verdeckt) : Audrey, Lukas und Pjotr

Frs-K-Ptzing und Snn-N-Ptronn kommen später ins Spiel.

Medusia kommt eventuell ins Spiel.

### NSC-Deck-Liste :

Deckliste 1. Kapitel

<u>NAME</u>	<u>SZ</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Anzahl</u>
Zacken in der Wüste	6	1*2	3
Alle ran	2	2*2	1
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	2
Das Ziel in Sicht	2	3*2	3
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	1
QwomQwam Dämon	3	1*2	0
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	2
Tobacaldera	2	1*2	0
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	0
Koks	3	1*2	3
Zwielicht des Grauens	6	1*1	2
Wetterberuhigung	6	1*2	3
Basalt	6	3*2	5
Landgang	3	1*2	0
Pinguin	5	2*1	0
Vereinzelung	4	1*2	1
Urzeitkrebse	3	2*2	0
Krebsmädchen	5	1*2	3
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	3
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	3
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	3
Mutation	5	1*2	3
SUMME			50

## Ablauf des Szenarios :

### I. Ricks-Auftrag

Sobald sich ein Charakter eine Runde auf einem Barhocker befindet erhält er von Rick den Auftrag verdorbenes Bier wegzuschütten. Er erhält einen Krug mit verdorbenem Bier, der in den Gully geschüttet werden muss. Sobald der Charakter am Ende einer Bewegung den Gully berührt, schüttet er das Bier ohne Aufwand einer Handlung weg. Mit der nächsten Handlung MUSS dieser Charakter vom Gully wegbewegt werden. Er kann ohne den Aufwand einer Handlung den Krug mit verdorbenem Bier auffüllen, wenn er am Ende einer Bewegung den Tresen berührt. Sobald ein Charakter drei Krüge weggeschüttet hat und wieder den Tresen berührt, erhält er von Rick die **Information 1** und den Tipp, die Mülltonnen nach nützlichen Gegenständen zu durchsuchen. Der Krug ist ein szenarienspezifischer Gegenstand, der nicht körperlos durch Hindernisse bewegt werden kann. Wenn ein Charakter mit vollem Krug ausgeschaltet wird ist das Bier verschüttet. Dafür gibt es keinen Punkt. Der Charakter respawnt mit dem Krug in der Startzone.

### II. Die NSC

Sobald ein Charakter einen noch nicht übernommenen NSC berührt, kann er für den Aufwand einer Handlung eine Berliner-Probe ablegen. Die Probe kann beliebig oft wiederholt werden.

0-3 : Der NSC reagiert nicht auf den Charakter.

4-5 : Der NSC möchte nach Hause. Der Spieler erhält die Kontrolle über den Charakter.

6-7 : Der NSC gibt dem Charakter den Tipp, die Mülltonnen nach nützlichen Gegenständen zu durchsuchen.

8-9 : Der NSC reagiert nicht auf den Charakter.

Sobald ein NSC zu Hause ist, erhält der Spieler, der ihn nach Hause gebracht hat, eine "Hilfe vom Himmel". Falls ein Spieler einen NSC ausschaltet, muss er eine Berliner-Probe ablegen. Der Gegner benennt eine Zahl. Falls bei der Probe diese Zahl aufgedeckt wird, kommt an der Stelle wo der NSC war "Medusia" ins Spiel. Er wird vom Gegner kontrolliert. Falls dieser Spieler "Medusia" am Ende der Partie noch kontrolliert erhält er fünf Punkte.

### III. Die Mülltonnen

Wenn ein Charakter den Tipp mit den Mülltonnen erhält, muss er die Mülltonnen für den Aufwand einer Handlung durchsuchen und eine Berliner-Probe ablegen. Er darf nur eine Probe ablegen. Solange er die Probe nicht abgelegt hat, darf er weder Krüge tragen noch NSCs ansprechen.

0-3 : Der Charakter findet nix.

4 : Der Charakter "findet" eine Ratte, die ihn sofort angreift. Der NK-Wert der Ratte wird vom Gegner ermittelt. Nach dem Kampf versucht die Ratte in die U-Bahn zu entkommen. Sie wird vor dem Zug des Startspielers um zwei Zoll Richtung U-Bahn bewegt.

5 : Der Charakter findet einen Gegenstand.

6 : Der Charakter schneidet sich an einer zerbrochenen Flasche und erhält eine Verletzung.

7-9 : Der Charakter findet nix.

Mit der nächsten Handlung MUSS dieser Charakter von den Mülltonnen wegbewegt werden.

In jeder der beiden Mülltonnen befinden sich je ein Panzerknacker, eine Angelrute, eine Drachenlanze und eine Ratte.

### IV. Die Krebswesen

Solange sich noch kein Krebswesen im Spiel befindet, werden auch keine Krebswesen-Karten ausgespielt. Sobald zum dritten Mal und zum sechsten Mal verdorbenes Bier in den Gully gegossen wurde, kommt eins der beiden Krebswesen aus dem Gully. Die Krebswesen bewegen sich gradlinig in Pfeilrichtung und versuchen den Spielplan zu verlassen. Die Regeln für die Krebswesen sind gesondert beschrieben. Sobald beide Krebswesen ausgeschaltet wurden oder entkommen sind, werden alle Krebswesenkarten aus dem Spiel entfernt. Es werden auch keine weiteren mehr ausgespielt.

### Das Ende :

Das Szenario endet sobald zwei von folgenden Abbruchbedingungen erfüllt sind :

- Beide Spieler haben die **Information 1** erhalten.
- Auf dem Spielplan sind kein Passant mehr.
- In beiden Mülltonnen sind keine Gegenstände mehr.
- Beide Krebswesen sind aus dem Gully gekommen und befinden sich nicht mehr auf dem Spielplan.

### Wer hat gewonnen ?

Man erhält Punkte :

Einen Krug geleert : 1 Punkt

**Information 1** erhalten : 3 Punkte

Einen Passanten nach Hause gebracht : 3 Punkte

je 10 CP ausgeschaltet : 1 Punkt

(das bedeutet 35 CP ausgeschaltet : 3 Punkte, 8 CP ausgeschaltet 0 Punkte, 102 CP ausgeschaltet 10 Punkte usw.)

Medusia im Spiel : 5 Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen

### Sonderregeln :

Die gefundenen bzw. erhaltenen Handlungskarten werden auf die Hand genommen. Jeder Spieler kann sie für die nächste Runde im Deck lassen. Er muss dies aber nicht tun.

## Die Fahrt mit der U-Bahn

Nachdem ihr für Rick das verdorbene Bier weggeschüttet habt, rückt er endlich mit seiner Information raus. Das Werksgelände der Dyraplant ist angegriffen und fluchtartig verlassen worden. Die Dyraplant arbeitet bekanntermaßen an der "IMBA-Bombe", einer neuen Superwaffe. Man kann aber sicherlich auf dem Werksgelände Hinweise finden, wo die Pläne für die neue Waffe geblieben sind. Um vom Chills zum Werksgelände zu kommen, müsst ihr mit der U-Bahn fahren. Natürlich möglichst unauffällig. Daher brecht ihr nur in kleinen Gruppen auf und mischt euch unter die Passanten. Ihr bemerkt natürlich eure Gegner und wollt sie bekämpfen. Der U-Bahnhof wimmelt allerdings von Polizei und von denen darf man sich nicht erwischen lassen...

Spielplan :  
U-Bahn

Typ :  
Deathmatch

Startzonen :

zwei beliebige Ausgänge

Jeder Spieler bildet Gruppen aus seinen Charakteren/Helfern. Die Anzahl der Gruppen entspricht der Anzahl der Charakter/Helfer des Spielers, der die wenigsten hat abzüglich 1.

Ein Beispiel :

Spieler A : 5 Schwestern

Spieler B : 3 Werwölfe

Es werden also zwei Gruppen gebildet.

In jeder Gruppe muss mindestens ein Charakter/Helfer sein. Beide Spieler bilden die Gruppen verdeckt und decken gleichzeitig auf. Die Reihenfolge der Gruppen muss dabei auch festgelegt werden.

NSC :

Jeder Spieler verteilt je sechs Passanten und zwei Polizisten. Auf jedem Bahnsteig müssen sechs Passanten und zwei Polizisten sein.

NSC-Deckliste :

Entfällt, Krebswesen fahren nicht mit der U-Bahn !

Ablauf des Szenarios :

### I. Wegfahren

Jeweils nach fünf Runden kommen die U-Bahnzüge an. Jeder Charakter, der sich auf einer der sechs schraffierten Flächen befindet steigt in den Zug ein und wird aus dem Spiel entfernt. Auf ihn gespielte dauerhafte Karten werden ebenfalls entfernt.

Anschließend beginnt die Partie mit der nächsten Gruppe neu. Alle dauerhaften Karten, die nicht auf weggefahrne Charaktere/Helfer gespielt wurden, werden wieder ins Deck eingemischt. Die Passanten und Polizisten bleiben allerdings unverändert auf dem Spielplan. Charaktere/Helfer, die nicht weggefahren sind bleiben ebenfalls auf dem Spielplan. Für jeden Charakter/Helfer aus seiner Startaufstellung, der mit dem Zug weggefahren ist, erhält man seine CP gutgeschrieben.

### II. Gegner ausschalten

Wenn man einen Gegner endgültig ausschaltet, erhält man seine CP gutgeschrieben. Man darf nur im Nah- oder Fernkampf angreifen wenn kein Polizist zum handelnde Charakter eine Sichtlinie hat. Falls ein Passant eine Sichtlinie zu einem Angreifer hat, wird er zu Beginn jedes Zuges anschließend mit der obersten Karte des Nachschubs in Richtung des nächsten Polizisten bewegt. Sobald er den Polizisten berührt, ist der Angreifer gemeldet und wird sofort ausgeschaltet. Der Gegner bekommt die CP gutgeschrieben. Man kann den Passanten niederschlagen wenn man ihn berührt. Er bleibt dann bis zum Ende der Partie bewusstlos. Aber auch hier sind die Regeln für das Angreifen zu beachten...

### III. Säulen lesen

Wenn man eine Säule berührt kann man die auf ihr verborgenen geheimen Hinweise lesen. Ein Charakter, der eine Säule berührt kann eine Berliner Probe 4+ ablegen. Jeder Charakter darf aber jeweils nur einmal versuchen eine Säule zu lesen. Für jede gelesene Säule erhält man drei Punkte.

#### Das Ende :

Das Szenario endet sobald der letzte Zug abgefahren ist.

#### Wer hat gewonnen ?

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen. Sollte Gleichstand herrschen, gewinnt der Spieler, der die meisten gegnerischen CP ausgeschaltet hat.

#### Sonderregeln :

- Charaktere/Helfer können nicht durch gegnerische Karteneffekte verletzt werden.
- Im jeweils letzten Zug bevor die U-Bahn kommt (5. Runde, 10. Runde usw.) können Charaktere/Helfer nicht Ziel von gegnerischen Fähigkeiten oder Karteneffekten sein.
- Wenn man einen Ausgang berührt kann man für den Aufwand einer Handlung auf die andere Seite des Bahnsteigs wechseln. Der Charakterchip wird dann am entsprechenden Ausgang platziert.
- Zu Beginn seines Zuges darf man mit maximal drei Handkarten die NSC bewegen. Eine freie Drehung der Chips ist allerdings nicht möglich.
- Falls ein Spieler in einem Durchgang keine Charaktere/Helfer mehr kontrolliert, darf sein Gegner alleine weiterspielen.

## 2. Kapitel Die verlassene Fabrik

Als ihr das Werksgelände erreicht habt ihr das Gefühl, dass irgend etwas nicht stimmt, aber egal...

*Falls ein Spieler die **Information 1** von Rick nicht erhalten hat, folgt er der gegnerischen Gesellschaft unauffällig zum Werksgelände. Er weiß aber nicht, was auf dem Werksgelände passiert ist...*

### Spielplan :

altes Werksgelände

### Typ :

KO-Respawn

Am Anfang des Zuges : Probe X+ (X=10-Widerstand)

Die Probe wird jede Runde um 1 leichter.

Falls der Charakter von einem Krebswesen ausgeschaltet wurde, ist die Probe um 2 erschwert.

### Startzonen :

Im Lieferwagen und in der schrägen Zone I außerhalb des Zauns

*(falls ein Spieler die **Information 1** nicht erhalten hat, startet er in Zone I)*

### NSC :

Die acht Krebswesen werden gemischt und zwei von ihnen in den beiden großen Gebäuden auf den Chip-Markierungen platziert. Die restlichen werden verdeckt neben den Spielplan gelegt. Alle fünf Runden kommt ein weiteres Krebswesen aus dem Gully. Ausgeschaltete Krebswesen erscheinen nicht mehr neu. Falls Frs-K-Ptzing und Snn-N-Ptronn im ersten Szenario ausgeschaltet wurden, werden sie nicht mit eingemischt.

Als dauerhafte Karten der Krebswesen befinden sich zu Beginn der Partie eine zufällige Wetterkarte und ein zufälliger Fluch im Spiel.

Im kleinen Gebäude befindet sich der Wachhund auf der Markierung.

### NSC-Deck-Liste :

Deckliste 2. Kapitel

<u>NAME</u>	<u>SZ</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Anzahl</u>
Zacken in der Wüste	6	1*2	2
Alle ran	2	2*2	2
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	2
Das Ziel in Sicht	2	3*2	2
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	1
QwomQwam Dämon	3	1*2	2
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	2
Tobacaldera	2	1*2	0
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	1
Koks	3	1*2	3
Zwielicht des Grauens	6	1*1	2
Wetterberuhigung	6	1*2	2
Basalt	6	3*2	4
Landgang	3	1*2	0
Pinguin	5	2*1	1
Vereinzelung	4	1*2	2
Urzeitkrebse	3	2*2	1
Krebsmädchen	5	1*2	2
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	3
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	3
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	3
Mutation	5	1*2	3
SUMME			52

## Ablauf des Szenarios :

### I. **Information 2** suchen

Um die **Information 2** zu erhalten, muss jedes der drei Gebäude durchsucht werden. Dazu muss sich ein Charakter drei Runden lang ununterbrochen im Gebäude befinden, um die Akten zu durchstöbern. Wenn sich zwei Charaktere berühren können sie ohne den Aufwand einer Handlung das Wissen über bereits durchsuchte Räume austauschen. Sobald ein Charakter über alle drei Räume Bescheid weiß, erlangt er die **Information 2** und kann vom Spielplan flüchten.

### II. Krebswesen

Die Krebswesen müssen nach Möglichkeit ausgeschaltet werden. Sobald zwei Krebswesen einer Art (Kämpfer, Zerstörer, Hüterin und Erschreckerin) ausgeschaltet wurden, versuchen die Krebswesen vom Spielplan zu flüchten. Es erscheinen dann auch keine neuen mehr. Alle Krebswesenkarten werden aus dem Spiel entfernt. Es werden auch keine weiteren mehr ausgespielt.

### III. Der Wachhund

Der Wachhund wurde von den geflüchteten Dyrplant-Wachen vergessen und versehentlich im Wachhaus eingeschlossen. Er greift den ersten Charakter/Helfer, der das Wachhaus betritt sofort an. Wenn man den Wachhund berührt kann man für den Aufwand einer Handlung versuchen ihn zu beruhigen. Dazu legt man eine Probe X+ ab. X entspricht 10-Geschick, die Probe wird nach jedem Versuch um 1 erleichtert. Sie wird für jede Verletzung des Wachhunds um 1 erschwert und um den Mutwert des Charakters/Helfers, der versucht den Hund zu beruhigen erleichtert. Der Spieler, der den Hund beruhigt, kontrolliert ihn und kann ihn vom Spielplan bewegen.

Solange der Wachhund nicht beruhigt ist wird er zu Beginn der Runde um eine Kartenlänge in Richtung des ihm nächsten Charakters/Helfers/Krebswesens bewegt. Wenn er dabei in Kontakt gezogen wird, greift er sofort an.

Die Nahkampfwerte des Wachhunds werden mit den Krebswesenkarten ermittelt. Zusätze wirken sich dabei nicht aus.

### IV. Der Keller

Im Keller befindet sich ein Computerterminal. Wenn ein Charakter das Terminal berührt kann er für den Aufwand einer Handlung eine Berliner Probe ablegen.

- 0 : Er erhält **Information 2**.
- 1-2 : Er erhält "Hilfe vom Himmel".
- 3-4 : Der Charakter bekommt einen elektrischen Schlag und ist bis zum Ende des Zuges geschreckt.
- 5-6 : Der Charakter kann sofort ohne den Aufwand einer Handlung die Probe wiederholen. Nach der zweiten Probe wird der Charakter weggeschleudert (Chip-Markierung).
- 7-8 : Er erhält "Hilfe vom Himmel".
- 9 : Er erhält **Information 2**.

Jeder Spieler kann nur eine "Hilfe vom Himmel" erhalten.

Sobald ein eigener Charakter vom Terminal weggeschleudert wurde, darf man den Keller nicht mehr betreten.

## Das Ende :

Das Szenario endet sobald zwei von folgenden Abbruchbedingungen erfüllt sind :

- Beide Spieler haben die **Information 2** vom Spielplan gebracht.
- Alle Krebswesen sind geflüchtet oder ausgeschaltet.
- Der Wachhund wurde vom Spielplan bewegt oder ausgeschaltet.
- Beide Spieler dürfen den Keller nicht mehr betreten.

### Wer hat gewonnen ?

Man erhält Punkte :

- Einen Raum durchsucht : 1 Punkt (pro Gebäude nur einen Punkt)
- **Information 2** vom Spielplan gebracht : 5 Punkte
- Wachhund vom Spielplan gebracht : 5 Punkte
- Wachhund ausgeschaltet : der Gegner erhält 3 Punkte
- zwei Krebswesen der gleichen Art ausgeschaltet : 3 Punkte
- je 10 CP ausgeschaltet : 1 Punkt  
(das bedeutet 35 CP ausgeschaltet : 3 Punkte, 8 CP ausgeschaltet 0 Punkte, 102 CP ausgeschaltet 10 Punkte usw.)

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

### Sonderregeln :

Da ein Spieler ohne **Information 1** nicht mit den Krebswesen rechnet, ist sein erster Charakter/Helfer, der eine Sichtlinie zu einem Krebswesen hat, sofort geschreckt.

### Joker :

Für jede in der U-Bahn gelesene Säule kann ein Joker gesetzt werden :

- Die zum Durchsuchen eines Raum notwendige Rundenanzahl kann um eine Runde verringert werden.
- Die Probe für den Wachhund kann um eins erleichtert werden.
- Die SZ der zur Probe am Terminal aufgedeckten Karte kann um eins erhöht oder gesenkt werden.

### 3. Kapitel Im geheimen Unterschlupf

Die Dyraplant-Leute haben den Bauplan für die IMBA-Bombe also in ihren geheimen Unterschlupf gebracht. Kein Problem, da geht man einfach hin und sichert sich die Unterlagen. Aber diese seltsamen Krebswesen sind schon beängstigend. Offensichtlich haben diese Monster die Dyraplant angegriffen. Als ihr den Unterschlupf erreicht beschleicht euch das gleiche unguete Gefühl wie beim Werksgelände, aber egal...

*Falls ein Spieler die **Information 2** nicht erhalten hat, folgt er der gegnerischen Gesellschaft unauffällig zum Unterschlupf.*

Spielplan :  
Unterschlupf

Typ :  
KO-Respawn  
Ein ausgeschalteter Charakter/Helfer ist nach X Runden wieder fit. X entspricht 8 abzüglich dem Widerstand des Charakters/Helfers.

Startzonen :  
zwischen altem Fahrzeug und der Mauer und auf den Treppen zur Veranda

NSC :  
Die acht Krebswesen werden gemischt und vier von ihnen im Gebäude mit der Treppe platziert. Die restlichen werden verdeckt neben den Spielplan gelegt. Alle fünf Runden kommt ein weiteres Krebswesen im Gebäude ins Spiel.

Ausgeschaltete Krebswesen respawnen wie Charaktere !

Als dauerhafte Karten der Krebswesen befinden sich zu Beginn der Partie eine zufällige Wetterkarte, ein zufälliger Fluch und ein Krebsmädchen im Spiel.

NSC-Deck-Liste :  
Deckliste 3. Kapitel

<u>NAME</u>	<u>SZ</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Anzahl</u>
Zacken in der Wüste	6	1*2	3
Alle ran	2	2*2	2
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	3
Das Ziel in Sicht	2	3*2	2
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	1
QwomQwam Dämon	3	1*2	2
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	3
Tobacaldera	2	1*2	0
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	1
Koks	3	1*2	3
Zwielicht des Grauens	6	1*1	3
Wetterberuhigung	6	1*2	2
Basalt	6	3*2	4
Landgang	3	1*2	2
Pinguin	5	2*1	1
Vereinzelung	4	1*2	2
Urzeitkrebse	3	2*2	1
Krebsmädchen	5	1*2	2
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	2
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	2
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	2
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	2
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	2
Mutation	5	1*2	3
SUMME			53

### Geländechips :

Beide Spieler verteilen abwechselnd verdeckt je neun Chips (drei mal drei, in unterschiedlichen Farben). Die Chips müssen eine Kartenlänge von den Charakteren/Helfern und den Krebswesen entfernt sein. Untereinander müssen sie einen Abstand von einem Zoll haben.

### Gelände-Besonderheit :

Der dunkle Bereich zwischen Brücke und Stufen zur Terrasse ist ein See.

### Ablauf des Szenarios :

#### I. Bauplan der IMBA-Bombe bergen

Wenn ein Charakter am Ende einer Bewegung einen Chip berührt kann er ihn aufnehmen. Jeder Charakter kann nur einen Chip tragen. Die Chips müssen wie immer über die Brücke vom Spielplan gebracht werden. Wenn ein Charakter am Ende eines Zuges das Ende der Brücke berührt kann er den Chip ohne den Aufwand einer Handlung ablegen. Wie üblich kann der Ausgang nicht blockiert werden; ggf. können die Chips über die blockierenden gegnerischen Chips hinweg geworfen werden. Chips können an andere Charaktere übergeben werden. Wenn ein Charakter mit einem Chip ausgeschaltet wird, kann dieser wieder aufgenommen werden. Chips kommen mit in den RoF.

Die Krebswesen müssen so bewegt werden, dass sie möglichst a.) einen Chip oder b.) einen Charakter/Helfer berühren.

Wenn ein Krebswesen am Ende einer Bewegung einen Chip berührt, versucht es den Chip zu zerstören. Dazu greift es den Chip im Nahkampf an. Der Chip hat die Werte 2/2/2. Zur Ermittlung seines NK-Werts spielen beide Spieler eine Karte von der Hand. Krebswesen können durch Chips nicht verletzt werden. Wenn der Chip eine Verletzung erhält, wird er vom Spielplan entfernt. Falls er nicht verletzt wird, nimmt das Krebswesen ihn auf. Sobald ein Krebswesen einen Chip trägt kann es nicht mehr normal handeln. Es wird zu Beginn des Zuges der Krebswesen um zwei Zoll in Richtung des Sees bewegt. Sobald es den See erreicht wird es samt Chip aus dem Spiel entfernt.

#### II. Werkstatt durchstöbern

Wenn sich ein Charakter eine Runde lang in der Garage befindet, kann er für den Aufwand einer Handlung das Gerümpel durchsuchen und eine Berliner Probe ablegen :

- 0 : Er findet eine Drachenlanze.
- 1 : Er findet eine Angelrute.
- 2-3 : Er findet eine Drachenpfeife.
- 4-5 : Er findet eine Zündkerze.
- 6 : Er findet nichts, bekommt Angst, ist bis zum Ende des Zuges geschreckt, wird sofort um eine Kartenlänge aus der Garage raus bewegt und traut sich nicht mehr in die Garage rein.
- 7-8 : Er findet einen Kanister mit Benzin.
- 9 : Er findet einen Panzerknacker.

Jeder Spieler kann jeden Gegenstand nur einmal finden. Wenn er einen Gegenstand finden würde, den er bereits hat, darf er einen anderen wählen.

#### III. Krebswesen ausschalten

Sobald alle Chips vom Spielplan verschwunden sind, kommen alle Krebswesen wieder zu Bewusstsein und versuchen zu entkommen. Es kommen ggf. auch keine weiteren Krebswesen ins Spiel. "Landgang" hat keinen Effekt mehr. Sie handeln nicht mehr normal sondern werden am Anfang ihres Zuges alle jeweils um drei Zoll in Richtung See bewegt. Falls ein Krebswesen auf der Flucht ausgeschaltet wird, respawnt es nicht mehr.

### Das Ende :

Das Szenario endet sobald keine Krebswesen mehr auf dem Spielplan sind.

### Wer hat gewonnen ?

Man erhält -wie immer- Punkte :

- Gegenstände gefunden : 1 Punkt pro Gegenstand
- Chips vom Spielplan gebracht : 2 Punkte pro Chip, diese Punkte werden verdoppelt falls man alle drei Farben hat
- Flüchtendes Krebswesen ausgeschaltet : 3 Punkte pro Krebswesen

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Am Ende der Partie erhält jeder Spieler für jede Farbe, die er geborgen hat einen Teil der Information (**Information 3, Nr.2-4**).

Offensichtlich fehlt ein Teil der Information. Ihr müsst den geflüchteten Krebswesen also in den Sumpf folgen...

## 4. Kapitel Das Monster im Sumpf

Die Krebswespen haben den vierten Teil des Bauplans mitgenommen. Ihr folgt den Viechern also in den Sumpf. Die Krebswespen kriechen grade wieder an Land. Auf der anderen Seite steht ein dichter Wald und es herrscht plötzlich ein unheimliches Zwielflicht, aber egal...

Spielplan :  
Sumpf

Typ :  
Startzonen-Respawn

Startzonen :  
Der Steg und die Treppe

NSC :  
Frs-K-Ptzing, Drm-P-Pthihii und Srr-L-Ptrom werden am anderen Ufer des Baches platziert.

Als dauerhafte Karten der Krebswespen befinden sich zu Beginn "Zwielflicht des Grauens" und ein zufälliger Fluch im Spiel.

NSC-Deck-Liste :  
Deckliste 4. Kapitel

<u>NAME</u>	<u>SZ</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Anzahl</u>
Zacken in der Wüste	6	1*2	3
Alle ran	2	2*2	0
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	0
Das Ziel in Sicht	2	3*2	2
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	1
QwomQwam Dämon	3	1*2	2
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	0
Tobacaldera	2	1*2	0
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	1
Koks	3	1*2	3
Zwielflicht des Grauens	6	1*1	1
Wetterberuhigung	6	1*2	0
Basalt	6	3*2	4
Landgang	3	1*2	3
Pinguin	5	2*1	1
Vereinzelung	4	1*2	3
Urzeitkrebse	3	2*2	3
Krebsmädchen	5	1*2	3
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	3
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	3
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	3
Mutation	5	1*2	3
<b>SUMME</b>			<b>51</b>

Geländechips :

Beide Spieler verteilen abwechselnd verdeckt die fünf farbigen Tiere und offen die Bäume. Die Chips müssen zwei Zoll von den Charakteren/Helfern, den Krebswespen und untereinander entfernt sein.

### Bäume :

Folgende Bäume kommen ins Spiel :

2 \* Zypresse

2 \* Zaubertanne

1 \* Wanderbaum

1 \* Mammutbaum

2 \* Eiche

1 \* Kugelbaum

Die Krebswesen sind von den Effekten der Bäume ebenfalls betroffen.

### Bewegung im Sumpf :

Im Sumpf wird die Bewegungszahl jeder zur Bewegung genutzten Karte um eins reduziert. Wenn die Bewegungszahl durch einen Karteneffekt manipuliert wird und sich der Charakter/Helfer noch außerhalb des Sumpfes befindet, wird die Zahl erst manipuliert und dann beim Betreten des Sumpfes reduziert. Falls ein Charakter sich im Sumpf befindet, wird die BZ erst um 1 reduziert und danach vom Karteneffekt manipuliert. Falls ein Charakter mit einer Teilbewegung den Sumpf betritt wird die BZ sofort um eins reduziert. Daher ist es möglich mit einer Karte mit einer BZ von 1 den Sumpf zu betreten.

Man kann im Sumpf nicht fliegen. Der Sumpf kann auch nicht überflogen werden. Es ist nicht möglich den Sumpf durch einen Teleport-Effekt zu überqueren.

### Ablauf des Szenarios :

#### I. Die Krebswesen

Die Krebswesen werden in Richtung Ritualplatz bewegt. Die Bewegungszahl aller Krebswesenkarten beträgt 1. Sie bilden in der Mitte des Platzes einen Stapel. Abweichend von der normalen Regel kann auch ein drittes Krebswesen, das erst durch eine spätere Bewegung den Ritualplatz erreicht, Teil des Stapels werden. Sobald der Stapel aus drei Krebswesen besteht wird er voll geheilt. In diesem Moment beginnt ein Countdown von 10. Wenn ein Krebswesen verletzt wird, erhöht sich der Countdown um 1. Wenn der Countdown abgelaufen ist, haben die Krebswesen die fehlende Information endgültig zerstört und beide Spieler haben sofort verloren. Der Stapel kann nur ausgeschaltet werden, wenn ihn beide Spieler verletzt haben. Sobald der Stapel ausgeschaltet ist erhalten beide Spieler **Information 4**.

#### II. Die Tiere

Nach Möglichkeit sollen das eigene und die befreundeten Tiere unter Kontrolle gebracht werden. Wenn ein Charakter/Helfer am Ende einer Bewegung einen verdeckten Chip berührt wird er sofort aufgedeckt.

Falls man ein feindliches Tier aufdeckt, darf der Gegner entscheiden, was passiert :

- Das Tier flüchtet : Der Gegner bewegt es sofort mit einer seiner Handkarten weg.
- Das Tier greift an : Der Gegner ermittelt den Nahkampfwert des Tieres mit einer Handkarte und der obersten Karte des Nachschubs. Die Handkarte muss gespielt werden.
- Nichts : Der Gegner sagt an, dass nichts passiert.

Danach darf der Gegner ggf. die gespielte Handkarte sofort nachziehen.

Man kann die Kontrolle über ein befreundetes oder eigenes Tier übernehmen, das nicht vom Gegner kontrolliert wird, wenn man es am Ende einer Bewegung berührt und für den Aufwand einer Handlung erfolgreich die Einflussprobe ablegt.

Wenn man ein Tier kontrolliert, darf man mit ihm angreifen, es bewegen oder seine Fähigkeiten nutzen. Aufgedeckte Tiere können Ziel von Fähigkeiten sein, verdeckte Tiere nicht.

Falls die Einflussprobe misslingt, muss man das Tier wieder für den Aufwand einer Handlung mit einer neuen Einflussprobe erneut übernehmen. Dazu muss man es aber berühren.

Tiere sind weder Charaktere noch Helfer und dürfen Gegenstände weder tragen noch nutzen.

### III. Safran

Wenn eine Bewegung auf der anderen Seite des Baches endet, kann der Charakter eine Berliner Probe ablegen. Falls die aufgedeckte Zahl ungerade ist (1,3,5,7,9), hat der Charakter "Safran" gefunden. Jeder Charakter kann nur einmal Safran haben. Jeder Spieler darf maximal dreimal Safran im Deck haben. Wenn der Countdown abgelaufen ist, kann sich der Spieler entscheiden ob der Safran zerstört oder in den Rückzug gelegt wird.

Man kann den Safran auch "veredeln". Dazu muss sich ein Charakter mit Safran auf dem Ritualplatz befinden. Sobald der Countdown abgelaufen ist, kann er eine Berliner Probe 4+ ablegen. Falls diese gelingt, wird der Safran zerstört und der Spieler erhält entweder eine "Hilfe vom Himmel" oder es gilt eine "Wetterberuhigung" als gespielt. Die "Wetterberuhigung" wird dann in den Rückzug der Krebswesen gelegt.

#### Das Ende :

Das Szenario endet sobald keine Krebswesen mehr auf dem Spielplan sind oder der Countdown des Stapels abgelaufen ist.

#### Wer hat gewonnen ?

Man erhält Punkte :

- Eigenes Tier bei Spielende unter Kontrolle oder vom Spielplan bewegt : 5 Punkte
- Befreundetes Tier bei Spielende unter Kontrolle oder vom Spielplan bewegt : 3 Punkte
- Feindliches Tier ausgeschaltet : 3 Punkte
- Krebswesen verletzt : 1 Punkt pro Verletzung
- Den Stapel verletzt : 7 Punkte pro Verletzung

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

#### Problem

Falls kein Spieler Information 4 bekommen hat, kann die Kampagne eigentlich nicht mehr erfolgreich beendet werden. Deshalb gibt es auch im fünften Szenario die Möglichkeit, an die Information zu kommen.

#### **Aber nur ausnahmsweise !**

Jedenfalls macht ihr euch jetzt auf den Weg zur nahegelegenen Kirche des Grauens um das geheimnisvolle Metall zu bergen.

## Fürbitte gegen die Krebswesen aus der Tiefe

Als ihr euch der Kirche (über den Friedhof) nähert könnt ihr hören, dass die Kirche offenbar voller Menschen ist. Sehr ungünstig, ihr wolltet doch in Ruhe nach dem Metall suchen. Am Eingang der Kirche hängt ein Schild :

### *Fürbitte gegen die Krebswesen aus der Tiefe*

Was ? Krebswesen aus der Tiefe ? Euer Gegner hat also endlich einen Namen. Neugierig tretet ihr in die Kirche und mischt euch unter die Betenden. Hier kann man bestimmte wichtige Informationen bekommen. Man kann zwar den Gegner nicht bekämpfen oder nach dem Metall suchen, aber egal...

Es handelt sich um eine ganz besondere Glaubensgemeinschaft. Hier sind sogar Monster wie Geister und Werwölfe geduldet. Die Priester sind sogar bereit jeden zu "segnen" der kommt. Manche Charaktere eurer Gesellschaft sind dafür mehr oder weniger anfällig und sind daher "leicht verändert" solange ihr euch in der Kirche, in den Katakomben oder auf dem Friedhof befindet.

#### Sonderregel :

Jeder Spieler darf vor dem Szenario seine Charaktere mit der Fähigkeit "Charme" ausstatten. Jeder Punkt Charme kostet einen CP, der von einem Wert oder einer Fähigkeit abgezogen werden muss. Der Charmewert darf maximal drei betragen.

Ein Beispiel :

vorher : Marie Gabrielle 13 CP 4/3/4 Bündnis 4, Mut 2

nachher : Marie Gabrielle 13 CP 3/3/4 Bündnis 3, Mut 2, Charme 2

Diese Modifikation der Charaktere bleibt auch in den nächsten beiden Szenarien gültig.

#### Charme :

Kosten pro Punkt : 1 CP

Minimum : 1

Maximum : 3

I. Wenn ein Charakter mit Charme um eine Information bittet, ist die Probe um den Charme-Wert erleichtert.

II. Wenn ein Gegner einen Charakter mit Charme angreifen möchte, muss ihm erst eine Probe 2+ gelingen. Die Probe wird um den Charme-Wert erschwert.

#### Spielplan :

Kirche

#### Typ :

reines Laufszenario, das bedeutet Charaktere und Helfer können nicht verletzt werden

#### NSC :

Beide Spieler verteilen abwechselnd erst verdeckt die Chips der NSC auf den Bänken und platzieren anschließend drei ihrer Charaktere im unteren Bereich der Kirche. Die Charaktere müssen mindestens eine Kartenlänge voneinander entfernt sein. Sie dürfen keine Charaktere/NSC berühren.

Am Altar werden offen zwei Priester platziert.

Die Krebswesen sind nicht in der Kirche. Noch nicht...

<u>Name</u>	<u>Anzahl</u>	<u>Probe</u>	<u>Information</u>
Forscher	3	6+	eine beliebige <b>Information</b> der Kapitel 2-4
Junger Mann	2	5+	1. Teil der Geschichte
Ältere Frau	2	5+	2. Teil der Geschichte
Junge Frau	2	5+	3. Teil der Geschichte
Älterer Mann	2	5+	4. Teil der Geschichte
Alter Fischer	2	12+	<b>Information 5</b>
Priester	2	5+	5. Teil der Geschichte

Nach fünf Runden muss jeder Spieler vor seinem Zug einen NSC mit der obersten Karte seines Nachschubs in Richtung Ausgang bewegen. Wenn der NSC die Kirche verlässt wird er aus dem Spiel entfernt. Es ist nicht möglich den Ausgang zu blockieren. NSC müssen sich nicht lösen. Die Priester verlassen die Kirche als letzte.

## Ablauf des Szenarios :

### I. Geschichte sammeln

Wenn man am Ende einer Bewegung einen verdeckten Chip berührt, wird er sofort aufgedeckt. Wenn ein Charakter einen aufgedeckten NSC berührt, kann er ihn für den Aufwand einer Handlung um eine Information bitten und die Probe ablegen. Sie ist um den Charme-Wert des Charakters erleichtert. Wenn die Probe nicht gelingt darf der Charakter den NSC nicht noch einmal fragen.

### II. Charme

Wenn ein Charakter einen Priester oder das Taufbecken berührt kann er sich für den Aufwand einer Handlung "segnen". Er gilt bis zum Ende des nächsten Zuges als geschreckt. Anschließend erhält er "Charmantes Wesen". Jeder Charakter kann nur ein "Charmantes Wesen" haben. Jeder Spieler darf nur drei "Charmantes Wesen" in seinem Deck haben. Wenn der Countdown abgelaufen ist, kann sich der Spieler entscheiden, ob die Karte zerstört oder in den Rückzug gelegt wird.

### Das Ende :

Das Szenario endet sobald keine NSC mehr auf dem Spielplan sind.

### Wer hat gewonnen ?

Man erhält Punkte :

- Information erhalten : 1 Punkt
- Alle Teile der Geschichte komplett : 5 Punkte
- Alle Informationen der Kapitel 2-4 komplett : 5 Punkte
- **Information 5** erhalten : 10 Punkte
- "Charmantes Wesen" im Deck : 2 Punkte pro Karte
- "Charmantes Wesen" noch im Spiel : 2 Punkte pro Karte

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Nachdem alle die Kirche verlassen haben, verlässt ihr das Bauwerk auch um euch die Informationen auf den Grabsteinen zu verschaffen.

## 5. Kapitel Friedhof der Krebswespen (Crab Sematary)

Auf dem Friedhof ist kein Mensch (und kein Krebswesen aus der Tiefe) zu sehen. Ihr könnt also in aller Ruhe die Grabsteine nach der verborgenen Information absuchen. Ihr müsst zwar auch in die Katakomben hinunter und da scheint es stockfinster zu sein, aber egal...

### Spielplan :

Friedhof und Katakomben ("übereinander")

In den Katakomben sind alle Sichtlinien unterbrochen. Dies gilt nicht für Krebswespen aus der Tiefe.

Es ist nicht möglich durch einen Teleport-Effekt den Spielplan zu wechseln. Dies ist nur über die beiden Wendeltreppen möglich. Auf den Wendeltreppen gilt eine Antiblockade-Regel. Jeder

Charakter/Helfer/Krebswesen kann durch andere Charakterchips durchziehen.

In der Kapelle gibt es keine Mauern. Der Bereich mit den Säulen liegt etwas höher (Treppen).

### Typ :

KO-Respawn

Jeder Charakter/Helfer macht zu Anfang seines Zuges eine Probe 10+. Er respawnnt wenn die Probe gelingt.

Die Probe wird jede Runde um 1 erleichtert. Falls er für die Probe eine Kampagnen-Handlungskarte (die weißen Karten) aufdeckt und die Probe gelingt, hat er einen **Geistesblitz**.

Jedes Krebswesen aus der Tiefe macht zu Anfang seines Zuges eine Probe 5+. Es respawnnt wenn die Probe gelingt. Die Probe wird jede Runde um 1 erleichtert.

### Startzonen :

Der Eingang und zwischen den vier Säulen.

### NSC :

In der Mitte der Katakomben werden alle acht Krebswespen platziert. Im Leichenwagen sitzen die beiden alten Fischer.

Bei diesem Szenario ist die Bewegung grundsätzlich die erste Handlung der Krebswespen. Von jeder Art möchten sich ein Krebswesen "nach oben" bewegen. Falls möglich muss ein Krebswesen in Kontakt mit einem Charakter bewegt werden.

### NSC-Deck-Liste :

Deckliste 5. Kapitel

NAME	SZ	Bewegung	Anzahl
Zacken in der Wüste	6	1*2	3
Alle ran	2	2*2	3
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	2
Das Ziel in Sicht	2	3*2	2
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	1
QwomQwam Dämon	3	1*2	2
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	2
Tobacaldera	2	1*2	1
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	1
Koks	3	1*2	3
Zwielicht des Grauens	6	1*1	1
Wetterberuhigung	6	1*2	2
Basalt	6	3*2	3
Landgang	3	1*2	0
Pinguin	5	2*1	1
Vereinzelung	4	1*2	0
Urzeitkrebse	3	2*2	2
Krebsmädchen	5	1*2	2
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	3
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	3
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	3
Mutation	5	1*2	3

SUMME

52

### Opfer :

Jeder Spieler kann bei diesem Szenario einen eigenen Charakter/Helfer ausschalten um Countdown-Marken entsprechend der CP des ausgeschalteten Charakters/Helfers auf die Tobacaldera zu legen. Dies ist aber nur möglich, wenn sich der Charakter/Helfer in der eigenen Startaufstellung befunden hat.

### Ablauf des Szenarios :

#### I. Grabsteine lesen

Wenn man am Ende einer Bewegung einen Grabstein oder einen Sarkophag berührt, erhält man die Information. Die Informationen sind Teile einer Zahlenkombination (deshalb gibt es dafür auch keine Karten...).

Es gibt insgesamt 13 Grabsteine/Sarkophage die man lesen muss :

#### Friedhof

- vier Gräber in Reihe
- zwei Sarkophage bei den beiden Treppen
- zwei aufrecht stehende Kreuze beim Leichenwagen

#### Katakomben

- fünf Sarkophage

#### II. Siegel

Wenn ein Charakter über das Siegel bewegt wird, hat er den Text gelesen.

#### III. Alte Fischer

Wenn ein Charakter einen alten Fischer NSC berührt, kann er ihn für den Aufwand einer Handlung um Information 5 bitten und die Probe 12+ ablegen. Sie ist um den Charme-Wert des Charakters erleichtert. Wenn der Charakter das Siegel gelesen hat, ist sie zusätzlich um fünf erleichtert. Wenn die Probe nicht gelingt, darf der Charakter den Fischer nicht noch einmal fragen.

### Das Ende :

Das Szenario endet sobald ein Spieler alle Grabsteine gelesen hat.

Falls beide Spieler zu einem Zeitpunkt keine Charaktere mehr kontrollieren weil alle KO oder endgültig ausgeschaltet sind, kommen einmalig alle Flüche, eine zufällig bestimmte Wetterkarte, ein Krebsmädchen, ein QwomQwam Dämon und die Tobacaldera ins Spiel. Alle Charaktere respawnen zu Beginn des nächsten Zuges. Ja, alle. Auch die selbst ausgeschalteten.

### Wer hat gewonnen ?

Man erhält Punkte :

- Grabstein/Sarkophag gelesen : 1 Punkt
- Krebswesen ausgeschaltet : 1 Punkte
- Siegel gelesen : 3 Punkte (einmalig)
- **Information 5** erhalten : 10 Punkte (einmalig)

Diese Punkte werden mit den Punkten aus dem Szenario "Fürbitte gegen Krebswesen" zusammen gezählt.

Der Spieler der zuerst alle Grabsteine gelesen hat gewinnt.

Er rennt sofort mit allen Charakteren/Helfern in die Kirche. Sein Gegner kann jetzt natürlich "schnell" die restlichen Grabsteine lesen. Der Sieger des Szenarios ist beim Nächsten der Startspieler.

## 6. Kapitel Die Kirche des Grauens

Mit der vollständigen Zahlenkombination stürmt ihr wieder in die Kirche. Ihr habt euch bei der "Fürbitte gegen die Krebswesen" gut umgeschaut. Das Zahlenschloss kann also nur im abgetrennten kleinen Zimmer sein.

### Spielplan :

Kirche

### Typ :

Startzonen-Respawn in der ersten Phase

Regenerations-KO-Respawn in der zweiten Phase : Ein ausgeschalteter Charakter respawnt zu Beginn seines nächsten Zuges schwer verletzt. Solange er nicht handelt, regeneriert er jeweils am Ende seines Zuges.

Die Krebswesen respawnen zu Beginn ihres nächsten Zuges unverletzt.

### Startzone :

Der Eingangsbereich zwischen Eingang und erster Bank. Die Charakterchips werden abwechseln platziert. Sie dürfen sich berühren. In der Startzone dürfen keine Angriffe durchgeführt oder Karteneffekte und Fähigkeiten gegen Gegner genutzt werden. In der Startzone muss man sich nicht lösen.

### NSC :

Die acht Krebswesen werden verdeckt an den acht Fenstern der rechten und linken Seite der Kirche platziert (sechs an den "Doppelfenstern" im unteren Bereich, zwei rechts und links vom Altarraum.).

### NSC-Deck-Liste :

Deckliste 6. Kapitel

<u>NAME</u>	<u>SZ</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Anzahl</u>
Zacken in der Wüste	6	1*2	3
Alle ran	2	2*2	3
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	2
Das Ziel in Sicht	2	3*2	2
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	1
QwomQwam Dämon	3	1*2	2
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	0
Tobacaldera	2	1*2	1
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	1
Koks	3	1*2	3
Zwielicht des Grauens	6	1*1	1
Wetterberuhigung	6	1*2	2
Basalt	6	3*2	3
Landgang	3	1*2	0
Pinguin	5	2*1	2
Vereinzelung	4	1*2	0
Urzeitkrebse	3	2*2	3
Krebsmädchen	5	1*2	3
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	3
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	3
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	3
Mutation	5	1*2	3
SUMME			53

### Opfer :

Jeder Spieler kann bei diesem Szenario einen eigenen Charakter/Helfer ausschalten um Countdown-Marken entsprechend der CP des ausgeschalteten Charakters/Helfers auf die Tobacaldera zu legen. Dies ist aber nur möglich, wenn sich der Charakter/Helfer in der eigenen Startaufstellung befunden hat.

### Spielplan-Sonderregeln :

Die Kirche hat vier Ebenen :

- Raum mit den Bänken
- Altarraum
- Kanzel
- geheime Gruft

Die Kanzel liegt am höchsten. Von der Kanzel aus kann man die beiden anderen Ebenen überblicken.

Für den Altarraum und den Raum mit den Bänken gelten für Fernkampf und Effekt mit Sichtlinie die üblichen Regeln. Eine Sichtlinie vom Altarraum nach unten und umgekehrt besteht also nur, wenn sich der Charakter im Altarraum direkt an der Kante befindet.

Man kann in seinem Zug entscheiden, ob man in Deckung ist, wenn man sich hinter einer Bank befindet. Das bedeutet man kann pro eigenem Zug einmal ohne Aufwand einer Handlung aufstehen oder in Deckung gehen. Am Ende einer Bewegung ist das -analog zum Drehen nach Bewegungen- ebenfalls möglich. Von der Kanzel aus kann man jedoch auch Charaktere sehen, die hinter einer Bank in Deckung gegangen sind.

Die Säulen und Wände reichen bis zur Decke. Sie sind Sicht- und Bewegungshindernis und können nicht überflogen werden.

### Ablauf des Szenarios :

Das Szenario hat zwei Phasen. In der ersten Phase sind noch keine Krebswesen im Spiel, es werden also auch keine Krebswesenkarten ausgespielt.

#### 1. Phase :

Jeder Spieler versucht so schnell wie möglich in den kleinen Raum zu gelangen. In der Kirche ist allerdings irgendetwas Unheimliches. Teleporteffekte und die Fähigkeit "Fliegen" können in der ersten Phase nicht genutzt werden. Es ist nicht möglich neben den Banken entlangzulaufen (wer es versucht wird von etwas Unsichtbarem festgehalten...).

Man kann aber über die Bänke springen. Wenn ein Charakter eine Bank überspringt, erhält er einen Punkt. Das gilt nur wenn man tatsächlich springt, nicht beim körperlos durchziehen. Eine (Teil-)Bewegung darf nicht in der Lehne der Bank enden. Für jede Bank, die übersprungen werden soll, ist die Bewegung um einen Zoll zu mindern.

Für jede Bank kann man pro Runde nur einen Punkt erhalten, egal wie viele Charaktere sie überspringen.

Die Phase endet sobald ein Spieler zwei Charaktere in den kleinen Raum gezogen hat. Ein Charakter der sich in dem Raum befindet ist "eingefroren". Er kann nicht mehr handeln oder bewegt werden. Er kann auch nicht vom Gegner bewegt werden. Es ist nicht möglich ihn zu verletzen.

Sobald die Phase beendet ist endet die Runde sofort. Die zweite Phase beginnt mit dem Zug der Krebswesen.

Die Charaktere im kleinen Raum haben festgestellt, dass noch eine zweite Zahlenreihe in das Schloss eingegeben werden muss. Diese Zahlen befinden sich auf den Säulen. Beide Spieler müssen also versuchen alle Säulen zu lesen.

#### 2. Phase :

Alle Krebswesen werden aufgedeckt. Es ist ab sofort möglich an den Bänken vorbei zu laufen. Fliegen und Teleporten sind möglich. Die Krebswesen ziehen zuerst alle acht in die Kirche. Anschließend werden sie wenn möglich in Kontakt mit Charakteren bewegt. Stapel werden in der Kirche nicht gebildet. Die eingefrorenen Charaktere werden aufgetaut und in der Startzone platziert. Sie sind wieder voll geheilt.

##### I. Säulen

Jeder Spieler benennt drei Charaktere. Diese können an den zwölf Säulen jeweils eine Information lesen (Handlung).

Charaktere können die Information an Charaktere weitergeben, wenn sie sie berühren. Das geht auch falls einer der beiden Charaktere geschreckt ist und kostet keine Handlung. Wenn ein Charakter alle zwölf Informationen hat, kann er durch den Geheimgang in die Gruft gehen. Den kleinen Raum dürfen nur Charaktere betreten, die alle zwölf Informationen haben. In den beiden Räumen mit den Treppen und im Altarraum mit seiner Treppe gilt eine Anti-Blockier-Regel. Man darf durch Charaktere, Helfer und Krebswesen hindurch ziehen. Krebswesen dürfen den kleinen Raum, den Geheimgang und die Gruft nicht betreten. Durch Teleporteffekte kann man nicht in den Geheimgang oder die Gruft gelangen. Wenn ein Charakter/Helfer im kleinen Raum, im Geheimgang oder in der Gruft ausgeschaltet wird, respawnt er am Altar. Er hat dann einen **Geistesblitz**.

## II. Gruft

In der Gruft befinden sich im Sarkophag in der Ecke des Raumes folgende Dinge :

einmal "Palonziun-Barren"

einmal "Crabatzon-Barren"

einmal "Kelch des Lebens"

Werbebroschüren (**Information 6**)

Jeder Charakter, der den Sarkophag berührt, kann für den Aufwand einer Handlung einen der drei Gegenstände aufnehmen und erhält eine Werbebroschüre gratis dazu. Jeder Charakter kann nur einen der drei Gegenstände tragen. Wenn der Charakter ausgeschaltet wird, kommen die Barren in den Rückzug des Spielers. Der "Kelch des Lebens" fällt zu Boden (Chip) und kann wieder aufgenommen werden.

## III. Krebswesen

Wenn ein Charakter den "Kelch des Lebens" hat kann er ihn mit Weihwasser füllen und ihn somit "aufladen". Er kann dann für den Aufwand einer Handlung Krebswesen ausschalten, wenn er sie berührt. Auf diese Weise ausgeschaltete Krebswesen respawnen nicht mehr. Wenn der Kelchträger ausgeschaltet wird, bleibt die Ladung erhalten. Der Kelch kommt ggf. mit in den RoF.

## IV. Geistesblitz

Wer für eine Probe oder im Kampf eine Kampagnen-Handlungskarte (die weißen Karten) aufdeckt hat einen **Geistesblitz**.

Das Ende :

Das Szenario endet sobald alle Krebswesen durch den Kelch endgültig ausgeschaltet wurden.

Wer hat gewonnen ?

Man erhält Punkte :

1. Phase : übersprungene Bank : 1 Punkt

1. Phase : einen Charakter im kleinen Raum : 5 Punkte

2. Phase : pro Säule : 1 Punkt

2. Phase : Gegenstand in der Gruft aufgenommen : 5 Punkte (für den Kelch gibt es einmalig 5 Punkte)

2. Phase : **Information 6** erhalten : 5 Punkte (einmalig pro Spieler)

2. Phase : Krebswesen ausgeschaltet : 1 Punkt

2. Phase : Krebswesen mit dem Kelch ausgeschaltet : 3 Punkte pro Krebswesen

am Ende Barren oder Kelch im Spiel : je 5 Punkte

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte für das Krebswesenausschalten bekommen hat.

## **Bonusrunde**

Die Punkte werden mit den Punkten aus den Szenarien "Fürbitte gegen die Krebswesen" und "Friedhof der Krebswesen" zusammen gezählt. Wer bei diesen drei Szenarien insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt die Bonusrunde. Sie zählt wie ein gewonnenes Szenario.

Die Krebswesen sind also -vorerst- in ihre Schranken gewiesen. Ihr macht euch also auf den Weg um "Ferrodrakon K" zu organisieren.

## **Der Flug nach Mururoa**

Der Flug Richtung Mururoa ist nicht weiter problematisch. Ihr fliegt über Tokio, da ihr euch von euren dortigen "Niederlassungen" weitere Informationen erhofft. Mururoa ist von einer kleinen Insel aus mit Booten gut zu erreichen. Eure Leuten warnen euch aber. In der Meeresregion um Mururoa gibt es noch Drachen !

Da sich dort keine Menschen rumtreiben, fühlen sich die Drachen ungestört. Wegen den Drachen kann das Meer zwischen der kleinen Insel und Mururoa nicht überflogen oder durch Teleporteffekte überwunden werden. Man kann die Drachen aber zur Mithilfe bewegen !

Eure Leute stellen euch aus ihrem Arsenal noch etwas Ausrüstung zur Verfügung.

Jeder Spieler darf zusätzlich zwei der folgenden Karten wählen :

- Drachenlanze
- Drachenflöte
- Versteinerung

Man kann auch eine Karte doppelt wählen.

Anschließend fliegt ihr mit einer Privatmaschine zu der kleinen Insel.

## 7. Kapitel Mururoa - das große Geheimnis

### Spielpläne :

die drei Schatzinsel-Pläne

### Typ :

KO-Respawn :

Charaktere/Helfer im Wasser respawnen zu Beginn ihrer nächsten Runde

Charaktere/Helfer an Land müssen eine Probe 5+ ablegen um zu respawnen. Falls die Probe misslingt wird sie um 1 erleichtert.

### Startzonen :

In den beiden "Ecken" des Strandes

### NSC :

Auf der "Naht" zwischen Wasser und Insel werden offen die vier Drachenchips platziert. Die acht Krebswesen werden gemischt im Meer verdeckt platziert. Sie müssen zwei Zoll voneinander und von den Drachen entfernt sein.

### NSC-Deck-Liste :

Deckliste 7. Kapitel

<u>NAME</u>	<u>SZ</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Anzahl</u>
Zacken in der Wüste	6	1*2	2
Alle ran	2	2*2	3
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	2
Das Ziel in Sicht	2	3*2	2
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	1
QwomQwam Dämon	3	1*2	0
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	2
Tobacaldera	2	1*2	0
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	1
Koks	3	1*2	3
Zwielicht des Grauens	6	1*1	2
Wetterberuhigung	6	1*2	2
Basalt	6	3*2	3
Landgang	3	1*2	0
Pinguin	5	2*1	2
Vereinzelung	4	1*2	2
Urzeitkrebse	3	2*2	1
Krebsmädchen	5	1*2	3
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	3
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	3
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	3
Mutation	5	1*2	3
SUMME			52

### Geländechips :

Die Bäume werden offen abwechselnd verteilt. Anschließend werden fünf Skorpione und fünf Ferrdrakon-K-Chips verdeckt gemischt. Beide Spieler verteilen sie abwechselnd. Alle Chips auf der Insel dürfen sich nicht berühren.

Die drei Boote werden in der Mitte am Ufer zwischen den beiden Startzonen platziert.

### Bäume :

Folgende Bäume kommen ins Spiel :

- 2 \* Zypresse
- 2 \* Zaubertanne
- 1 \* Wanderbaum
- 2 \* Mammutbaum
- 2 \* Eiche
- 1 \* Kugelbaum

Die Skorpione sind von den Effekten der Bäume nicht betroffen.

### Bewegung im Wasser :

Das Meer kann nicht durch Teleporteffekte oder durch die Fähigkeit fliegend überquert werden. Man kann einen Charakter im Wasser bzw. ein Boot/Floss, in dem sich ein eigener handlungsfähiger Charakter befindet für den Aufwand einer Handlung bewegen. Diese Bewegung gilt als Effektbewegung. Sie ist allerdings von "Mondlichtschein" nicht betroffen. Boote kann man nicht befehlen.

Mit einem Boot/Floss ist die Bewegung von der Stärke der Ruderer abhängig.

- 1 bis 3 : 1 Zoll
- 4 bis 6 : 2 Zoll
- 7 bis 9 : 3 Zoll
- 10 oder mehr : 4 Zoll

Beim Schwimmen ist die Bewegung von der Geschicklichkeit des Schwimmers abhängig.

- 1 bis 2 : 1 Zoll
- 3 bis 4 : 2 Zoll
- 5 oder mehr : 3 Zoll

Es gilt immer der Grundwert der Charaktere/Helfer.

Man kann ein Boot/Floss im Nahkampf angreifen, wenn man es berührt. Wenn sich zwei Boote/Flöße berühren, kann man entweder die gegnerischen Insassen oder das gegnerische Boot/Floss angreifen.

Wenn ein Boot/Floss ausgeschaltet wird, sinkt es. Seine Insassen schwimmen im Wasser. Ferrdrakon K kann ein Schwimmer nicht tragen. Es versinkt sofort.

Man kann für den Aufwand einer Handlung ein Boot oder Floss reparieren.

Wenn man einen Baum ausschaltet, kann man seinen Chip aufnehmen und ans Ufer tragen. Ein Charakter, der einen Baum trägt, erhält ST -2. Er kann nicht mehr durch Effektbewegungen bewegt werden. Jeder Charakter kann nur einen Baum oder einen Behälter tragen. Wenn man mit dem Baum das Ufer berührt, kann man für den Aufwand einer Handlung ein Floss bauen und es platzieren.

### Zonenregel :

Man darf nur Charaktere/Helfer angreifen, die sich auf dem gleichen Spielplan wie der Angreifer befinden. Ein gegnerischer Charakter/Helfer/Krebswesen/Skorpion/Drache darf nur Ziel von Fähigkeiten und Karteneffekten sein, wenn sich der handelnde Charakter/Helfer auf dem gleichen Spielplan befindet.

### Auf der Insel :

Wer einen verdeckten Chip berührt deckt ihn sofort auf. Ein Skorpion greift sofort an. Ein Behälter mit Ferrdrakon K kann sofort aufgenommen werden.

Jeder Charakter kann nur einen Behälter tragen. Ein Charakter, der einen Behälter trägt erhält ST -2. Er kann nicht mehr durch Effektbewegungen bewegt werden. Dies gilt nicht für eine Bewegung mit einem Boot/Floss. Er kann nicht mehr Ziel gegnerischer Karteneffekte oder Fähigkeiten sein. In einem Boot/Floss kann immer nur ein Behälter transportiert werden. Die Behälter können nicht schwimmend transportiert werden. Die Gesamtbewegung eines Charakters mit einem Behälter beträgt maximal drei Zoll. Die Behälter können ohne den Aufwand einer Handlung in der Startzone abgelegt werden. Falls ein Behälter-Träger ausgeschaltet wird, fällt der Behälter runter und kann wieder aufgenommen werden.

### Krebswesen :

Die Krebswesen bleiben im Wasser. Sie greifen keine Boote an. Im Zug der Krebswesen muss der für sie handelnde Spieler ein Krebswesen auftauchen lassen. Der Chip wird aufgedeckt. Es ist auch möglich ein verdecktes Krebswesen zu bewegen. Sobald alle Krebswesen aufgetaucht sind, muss der handelnde Spieler ein Krebswesen tauchen lassen. Sobald sie alle untergetaucht sind, geht es wieder von vorne los. Wenn ein Krebswesen verletzt untertaucht, regeneriert es jede Runde solange es untergetaucht ist. Ausgeschaltete Krebswesen respawnen nach drei Runden getaucht an Ort und Stelle.

### Skorpione :

Sobald Skorpione aufgedeckt sind, handeln sie vor dem Zug des Startspielers nach den Krebswesen. Für jeden Skorpion wird eine Mutationsprobe abgelegt. Beide Spieler decken die oberste Karte ihres Nachschubs auf. Die Summe beider SZ ergibt die Art der Mutation. Sie wird mit einem Marker markiert und hält an, bis der Skorpion das nächste Mal mutiert.

- 0 : ST+4 Furcht +2
- 1 : GE+4 Furcht +2
- 2 : WI +4 Furcht +2
- 3 : Der Skorpion regeneriert.
- 4 : Alle Charaktere im Umkreis von drei Zoll um den Skorpion sind geschreckt.
- 5 : Bis zum Ende der Runde ist jede SZ, die für diesen Skorpion gespielt wird um 2 erhöht.
- 6 : ST +3 Furcht +1
- 7 : GE +3 Furcht +1
- 8 : WI +3 Furcht +1
- 9 : Der Skorpion regeneriert.
- 10 : Alle Charaktere im Umkreis von drei Zoll um den Skorpion werden verletzt.
- 11 : ST +2
- 12 : GE +2
- 13 : WI +2
- 14 : ST +1
- 15 : GE +1
- 16 : WI +1
- 17 : Der Skorpion mutiert doppelt. Es werden zwei neue Mutationen ermittelt, die beide wirken.
- 18 : Der Skorpion wird verletzt.

Anschließend bewegt jeder Spieler einen Skorpion mit der obersten Karte der Krebswesen und greift, falls möglich, mit einem Skorpion an. Wenn es möglich ist, einen Skorpion so zu ziehen, dass er einen Charakter oder Helfer berührt, muss er auch so gezogen werden. Ausgeschaltete Skorpione respawnen nach fünf Runden unverletzt.

### Drachen :

Wenn man einen Drachen kontrolliert, kann man mit ihm wie mit einem Charakter agieren. Drachen können "richtig" fliegen. Man kann sich also einmal pro Zug entscheiden, ob sich der Drache in der Luft oder am Boden befindet. Sie landen allerdings nicht auf, sondern nur in Kontakt mit der Insel. Drachen können natürlich das Wasser überfliegen. Man kann auf einen Drachen, den man kontrolliert und der sich am Boden befindet, mit Charakteren/Helfern raufziehen um auf ihm zu reiten. Der Charakterchip wird dann auf dem Drachenchip platziert und mit dem Drachen mitbewegt. Drachen sind keine Charaktere. Wenn man die Kontrolle über einen Drachen verliert, hebt er sich sofort in die Luft. Man kann von einem fliegenden Drachen "abspringen" und sich hinunter bewegen, erhält aber dann durch den Sturz eine Verletzung. Dies ist allerdings nur möglich, wenn man im Wasser landet. Von einem Drachen am Boden kann man einfach runterziehen. Jeder Spieler kann maximal zwei Drachen kontrollieren. Es ist nicht möglich mit einem Charakter der einen Baum oder einen Behälter trägt auf einem Drachen zu reiten. Nicht übernommene Drachen fliegen über dem Meer. Man kann sich also unter ihnen hindurch bewegen.

### Ablauf des Szenarios :

Jeder Spieler darf zu Beginn der Partie vor dem Startduell bis zu drei Krebswesen-Handlungskarten aus seinem Deck auf die Hand nehmen. Seine Starthand besteht trotzdem aus fünf Karten.

### Das Ende :

Sobald alle Behälter in den Startzonen oder untergegangen sind endet das Szenario sofort.

### Wer hat gewonnen ?

Der Spieler, der die meisten Behälter in der Startzone hat, hat gewonnen.

### Pech auf der Rückreise

Falls ein Spieler beide Metalle hat, wird sein geborgenes Ferrdrakon K auf dem Rückflug von der Fluggesellschaft verbummelt.

Falls ein Spieler beide Metalle hat und sein Gegner kein Ferrdrakon K geborgen hat, erhält der Gegner das Ferrdrakon K vom Spieler mit den Metallen. Die Fluggesellschaft hatte die Fracht etwas falsch beschriftet.

Nach der Landung in Europa hat jedenfalls nur ein Spieler einmal „Ferrdrakon K“.

Falls beide Spieler kein Ferrdrakon K bergen konnten, können die Krebswesen aus der Tiefe nicht mehr aufgehalten werden...

Ihr erhaltet nun eine Nachricht von Rick : "Die Krebswesen aus der Tiefe stehen kurz davor, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Nur ihr könnt sie mit der IMBA-Bombe aufhalten. Sprengt einfach die Krebswesen-Armee vor Norwegen weg."

Da keiner von euch alle für den Bombenbau notwendigen Stoffe hat, beschließt ihr notgedrungen eine Zusammenarbeit.

(Natürlich nur bis die Mission beendet ist und wer weiß, vielleicht kann man dem Gegner beim Krebswesenvernichten ja eins "reinwürgen"...) )

Ihr fliegt also gemeinsam nach Stavanger.

## **8. Kapitel** **Abenteuer in Stavanger**

Natürlich müsst ihr in Stavanger noch einiges erledigen bevor es auf "große Fahrt" geht. Ihr trennt euch also und macht euch auf den Weg. Euer Gegner macht das selbe und so findet das Szenario gleichzeitig an drei verschiedenen Plätzen in Stavanger statt.

### **Verbündete :**

Rick hat die NSC aus den bisherigen Kapiteln nach Stavanger geschickt um euch zu helfen

Audrey, Lukas, Pjotr : Der Spieler, der einen Passanten nach Hause gebracht hat, bekommt ihn zusätzlich in seine Startaufstellung. Die Passanten zählen als Charaktere.

Medusia : Falls ein Spieler sie am Ende des ersten Szenarios kontrolliert, erhält er sie in seine Aufstellung.

Wachhund :: Falls ein Spieler den Wachhund vom Spielplan gezogen hat, erhält er ihn in seine Aufstellung.

Tier : Wer ein Tier vom Spielplan gebracht oder am Ende des Szenarios kontrolliert hat, erhält es in seine Startaufstellung.

Die Drachen sind natürlich in der Südsee geblieben.  
Tiere, Medusia und der Wachhund zählen als Helfer.

### **Spielpläne :**

- Schrottplatz
- Werksgelände (neu, mit den vier Kisten)
- Bank (Spielplan von Ziri)

### **Grundregeln :**

Jeder Spieler teilt seine Startaufstellung in drei Gruppen. In jeder Gruppe muss sich mindestens ein Charakter befinden (falls möglich). Jeder Spieler hat pro Zug fünf Handlungen. Er muss allerdings auf jedem Spielplan eine Handlung ausführen. Falls eine Handlung durch einen Karteneffekt verloren oder gewonnen wird, ist diese einem Spielplan zuzuordnen. Dauerhafte Karten, die nicht auf einen Charakter ausgespielt werden, sind einem Spielplan zuzuordnen und wirken auch nur dort. Ein Karteneffekt, der mehrere Charaktere betrifft (z.B. Geschlossene Formation) betrifft nur die Charaktere, die sich auf dem gleichen Spielplan befinden wie der handelnde Charakter. Ein Charakter/Helfer kann einen Spielplan wechseln, wenn er ihn am Rand berührt. Dazu müssen zwei Handlungen aufgewendet werden. Diese Handlungen sind den beiden betreffenden Spielplänen zuzuordnen. Der Charakter erscheint nach drei Runden in der Startzone des Zielspielplans. Karteneffekt sind nur gegen Gegner auf dem gleichen Spielplan möglich. Dies gilt auch für dauerhafte Karten. Man kann also nur ein AidU gegen einen gegnerischen Ort spielen, wenn man auf dem Spielplan, dem der Ort zugeordnet wurde, einen handlungsfähigen Charakter kontrolliert.

Auf allen Spielplänen gilt ein Startzonenrespawn. Die Charaktere/Helfer respawnen zu Beginn des nächsten Zuges in einer beliebigen Startzone. Falls der Charakter/Helfer beim Respawnen den Spielplan wechseln soll, respawnnt er erst nach drei Runden.

Das Handkartenmaximum für dieses Szenario beträgt zehn.

Wenn ein Spieler auf einem Spielplan keine Charaktere/Helfer mehr hat muss er trotzdem eine Handlung diesem Spielplan zuordnen. Ggf. verfällt die Handlung.

Dies gilt auch wenn die 15 Runden für das Bank-Szenario abgelaufen sind. Beide Spieler haben dann nur noch vier Handlungen pro Runde.

*Zugegeben, das klingt kompliziert. Ist es aber nicht. Im Prinzip spielt man mit einem Deck drei Partien gleichzeitig.*

## **Schrottplatz :**

### Startzonen :

vor dem Jeep und neben dem Gabelstapler - nicht in Kontakt mit dem Schrotthaufen in der Mitte

### Ablauf des Szenarios :

Auf dem Schrottplatz muss nach Ausrüstung gekramt werden. Um einen Gegenstand zu finden, muss man sich in den Schrotthaufen in der Mitte "graben". Man muss den Schrott berühren und im Nahkampf angreifen. Die Stärke des Schrotthaufens wird dabei vom Gegner durch die SZ einer Handkarte festgelegt. Diese Handkarte wird in den Rückzug gelegt. Der Stärke-Wert gilt dann bis zum Ende des Zuges für den ganzen Schrotthaufen. Der Widerstandswert des Schrotthaufens beträgt 3. Der NK-Wert des Schrotthaufens wird durch die obersten Karten beider Nachschübe ermittelt. Zusätze wirken sich dabei nicht aus. Falls der "grabende" Charakter beim Angriff nicht verletzt wird, darf er eine Berliner Probe ablegen :

0-2 : Der Charakter wird verschüttet.

3-4 : Der Charakter findet nichts

5 oder mehr : Der Charakter findet einen Gegenstand.

Die SZ der zur Probe aufgedeckten Karte wird dabei für jede Verletzung, die man dem Schrotthaufen zugefügt hätte um eins erhöht. Der Gegner kann Handkarten abwerfen. Für jeder abgeworfene Karte wird die SZ der zur Probe aufgedeckten Karte um eins gesenkt.

Wenn ein Charakter verschüttet wird, muss er sich wieder wie oben beschrieben freigraben. Er muss also den Schrotthaufen angreifen ohne dabei verletzt zu werden. Er darf dann allerdings keine Probe ablegen.

Wenn er einen Gegenstand findet, deckt er die oberste Karte seines Nachschubs auf. Der Gegner kann eine Handkarte ausspielen, um die SZ der aufgedeckten Karte um die SZ der ausgespielten Karte zu erhöhen.

0-4 : Benzinkanister

5-8 : Zündkerze

9 oder größer : Eisenstange

Die Eisenstange hat keine spezielle Karte. Der gefundene Gegenstand muss aufgenommen werden.

Jeder Charakter kann nur drei Gegenstände tragen. Er kann im Büro ohne den Aufwand einer Handlung Gegenstände ablegen. Wenn er ausgeschaltet wird, behält er die gefundenen Gegenstände.

Jeder Spieler kann maximal drei Benzinkanister und drei Zündkerzen kontrollieren. Für Eisenstangen gibt es kein Limit.

Wenn ein Charakter eine Zündkerze und einen Benzinkanister gefunden hat, hat er das Szenario sofort gewonnen. Es wird dann aber trotzdem auf dem Spielplan weitergespielt. Wenn ein Spieler keinen Charakter/Helfer mehr auf dem Schrottplatz hat, kann er die gegnerischen Proben nicht mehr manipulieren. Er muss aber trotzdem den NK-Wert des Schrotthaufens ermitteln.

## Werksgelände :

### Startzonen :

Hinter der Treppen und hinter der Rampe gegenüber

Die Giftgaswolke ist Sicht- und Bewegungshindernis. Sie kann weder körperlos durchzogen oder überflogen werden.

Die beiden Gebäude (Nr.1 und Nr.2) auf der anderen Seite sind verschlossen.

### NSC :

Neben dem Gastank starten fünf Zombies. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für die Krebswespen. Zombies gelten aber nicht als Krebswespen ! Jede Bewegungszahl für die Zombies ist auf 1 reduziert.

### NSC-Deck-Liste :

Deckliste 8. Kapitel

<u>NAME</u>	<u>SZ</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Anzahl</u>
Zacken in der Wüste	6	1*2	0
Alle ran	2	2*2	0
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	3
Das Ziel in Sicht	2	3*2	0
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	0
QwomQwam Dämon	3	1*2	0
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	3
Tobacaldera	2	1*2	0
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	0
Koks	3	1*2	3
Zwielicht des Grauens	6	1*1	3
Wetterberuhigung	6	1*2	3
Basalt	6	3*2	3
Landgang	3	1*2	0
Pinguin	5	2*1	0
Vereinzelung	4	1*2	0
Urzeitkrebse	3	2*2	0
Krebsmädchen	5	1*2	0
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	0
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	0
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	3
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	0
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	0
Mutation	5	1*2	0
AidU	7	1*1	3
Skina	4	2*2	3
SUMME			30

Falls die Zombies ein AidU, ein Skina oder Koks ausspielen, entscheidet ein Einflussduell beider Spieler, wer das Ziel wählen darf/muss.

### Ablauf des Szenarios :

Irgendwo hier muss sich Eignerin der "Espenaes" aufhalten. Als ihr anfangt zu suchen werdet ihr von seltsam mutierten Zombies überrascht. Ihr müsst also die Zombies ausschalten, in den Kisten in der Mitte nach den Schlüsseln suchen und die Eignerin der "Espenaes" suchen und sicher vom Spielplan bewegen.

### Die Kisten :

In den Kisten befinden sich die beiden Schlüssel (Nr.1 und Nr.2) und zwei "Nieten". Wenn ein Charakter eine Kiste berührt kann er für den Aufwand einer Handlung eine Probe 8+ ablegen. Die Probe ist um den Stärkewert des Charakter erleichtert. Wenn die Probe gelingt erhält der Charakter sofort den versteckten Chip. Der Spieler, der einen Chip aufnimmt, darf ihn ansehen. Der Chip wird NICHT aufgedeckt. Falls ein Charakter mit Schlüssel/Niete ausgeschaltet wird, fällt dieser verdeckt zu Boden und kann wieder aufgenommen werden.

### Die Gebäude :

Mit dem entsprechenden Schlüssel kann ein Charakter für den Aufwand einer Handlung das Gebäude aufschließen. Er muss dazu natürlich die Tür berühren. Wenn das erste Gebäude aufgeschlossen wird, legen beide Spieler eine Berliner Probe ab. Ist die Summe beider SZ grade befindet sich Liv Kristine, die Eignerin der "Espenaes" in Gebäude 2, andernfalls ist sie in Gebäude 1.

### Liv Kristine :

Die Eignerin der "Espenaes" hat sich wegen den Zombies gut versteckt und kommt erst aus ihrem Versteck, wenn mindestens die Hälfte der Zombies ausgeschaltet sind. Ihr Chip wird dann von dem Spieler, der am weitesten von dem entsprechenden Gebäude entfernt ist, in diesem platziert. Falls noch kein Gebäude aufgeschlossen wurde wird der Chip nach dem ersten Aufschließen sofort platziert. Falls beide Spieler im Gebäude, in dem sich Liv Kristine versteckt hatte einen Charakter kontrollieren, entscheidet ein Einflussduell darüber, wo sie platziert wird.

Wenn ein Charakter Liv Kristine berührt, kann er sie bis zum Ende des Zuges bewegen. Sobald Liv Kristine auf dem Spielplan ist, kann jeder Spieler in seinem Zug ihre Fähigkeit nutzen oder mit ihr einen Zombie angreifen. Charaktere/Helfer der Spieler greift sie nicht an, da diese schließlich die Zombies ausschalten sollen.

### Das Ende :

Das Szenario endet sobald Liv Kristine vom Spielplan bewegt und alle Zombies ausgeschaltet wurden.

### Wer hat gewonnen ?

Man erhält -mal wieder- Punkte :

- Niete/Schlüssel gefunden : 1 Punkt pro Gegenstand, der aus einer Kiste genommen wurde
- Tür geöffnet : 1 Punkt pro Tür
- Zombie ausgeschaltet : 3 Punkte pro Zombie
- Liv Kristine vom Spielplan gebracht : 5 Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten hat gewonnen.

## **Bank :**

### Startzone :

An der Drehtür, die Charaktere werden abwechselnd platziert, der Startspieler beginnt

### Ablauf des Szenarios :

In der Bank muss Geld geholt werden um die Charter für das Schiff zu bezahlen. Die Bank hat allerdings nur 15 Runden lang geöffnet. In der Bank darf nicht gerannt werden. Das bedeutet die Bewegungszahl jeder zur Bewegung genutzten Karte ist auf 1 reduziert. Sie wird auch nicht durch Karteneffekte erhöht. Dies gilt auch für Effektbewegungen. Um Geld zu holen muss sich ein Charakter von einem Bankangestellten einen Computerarbeitsplatz freischalten lassen. Die Angestellten sitzen in den beiden Büros. Jeder Charakter darf jeden Angestellten nur einmal ansprechen. Sobald er einen Angestellten berührt, kann er sich für den Aufwand einer Handlung einen der beiden Kundencomputer freischalten lassen. Diese Freischaltung darf aber nur einmal genutzt werden. Sobald der Charakter den Computer berührt, kann er für den Aufwand einer Handlung eine Berliner Probe ablegen. Die SZ der aufgedeckten Karte ist der Zugangscode für einen Tresor nach Wahl. Wenn dieser Charakter den benannten Tresor berührt, kann er für den Aufwand einer Handlung versuchen ihn zu öffnen. Er deckt hierzu die oberste Karte seines Nachschubs auf oder spielt eine Handkarte aus. Wenn die SZ der aufgedeckten bzw. ausgespielten Karte dem Code entspricht, wird der Tresor geöffnet und der Charakter kann sich das Geld sofort nehmen. Um den Wert zu ermitteln zerstört er die oberste Karte seines Nachschubs oder eine beliebige Handkarte.

SZ = 0,1,2,3 : 1.000 €

SZ = 4,5,6 : 2.000 €

SZ = 7,8,9 : 3.000 €

Aus jedem Tresor kann nur einmal Geld entnommen werden. Sobald ein Charakter den Code für einen Tresor hat, kann ihn kein anderer mehr bekommen.

Codes und Geld gehen nicht verloren, wenn man ausgeschaltet wird.

Sobald ein Spieler 5.000 € geholt hat, hat er das Szenario gewonnen. Es wird auf dem Spielplan bis zum Ablauf der fünfzehn Runden weiter gespielt. Falls dies keiner schafft, gewinnt der Spieler mit dem meisten Geld. Sobald die 15 Runden abgelaufen sind, werden die Charaktere/Helfer von diesem Spielplan sofort in eine beliebige Startzone auf einem anderen Spielplan platziert. Dies gilt natürlich nur falls nicht alle drei Szenarien beendet wurden.

Der Spieler mit dem meisten Geld kann wählen ob,er im letzten Szenario der Startspieler sein möchte.

## **Das Ende**

"Abenteuer in Stavanger" endet sobald alle drei Teil-Szenarien beendet sind. Der Spieler, der die meisten Teile gewonnen hat, hat das "Abenteuer in Stavanger" gewonnen.

## **Die Einschiffung**

Liv Kristine ist gegen Zahlung einer hohen Geldsumme natürlich gerne bereit mit euch auf Krebswesenjagd zu gehen. Als ihr euch schließlich mit euren Verbündeten (s.o.) und Liv Kristine und der ganzen Ausrüstung einschiff, erscheint ein alter Bekannter : Rick !

Rick Blaine hat das Chills zugesperrt um euch beim Kampf gegen die Krebswesen aus der Tiefe zu helfen.

Auf dem Schiff ist aber irgend etwas merkwürdig. Liv Kristine bemerkt eure Unruhe und beruhigt euch : "Das ist nur die verlorene Seele von Billy Bones. Der spukt auf meinem Schiff und wenn man das Glück hat ihn zu berühren, verrät er ein Geheimnis..."

Zu den Klängen von "Midnattsol" läuft ihr schließlich aus. "Das ist die Band von meiner kleinen Schwester. Ich denke die Musik passt jetzt ganz gut..."

## 9. Kapitel Showdown im Nordatlantik

Nachdem ihr abgelegt habt, fällt euch ein, dass euch noch eine wichtige Information fehlt und dass ihr eine Stromquelle für die IMBA-Bombe vergessen habt. Liv Kristine kann euch aber beruhigen : "In einem der Schränke befindet sich noch eine alte Batterie und Billy Bones kann euch bestimmt wegen der fehlenden Information weiterhelfen."

Spielplan :  
Schiff

Typ :  
KO-Respawn mit Deathmatch Elementen...  
Charaktere/Helfer müssen eine Probe 7+ ablegen um zu respawnen. Falls die Probe misslingt wird sie um 1 erleichtert .Verbündete respawnen nicht.

NSC :  
Rick und Liv Kristine werden zu Beginn des Szenarios neben der "3" platziert.  
Der aktive Spieler kann mit beiden NSC handeln.

Startaufstellung :  
Beide Spieler platzieren ihre Charaktere, Helfer und Verbündeten abwechselnd auf dem Spielplan. Sie dürfen dabei keine anderen Charakterchips berühren.  
Jeder Spieler darf bis zu drei Szenariokarten aus seinem Deck auf seine Starthand nehmen.

Krebswesen :  
Die acht Krebswesen aus der Tiefe werden auf beliebigen Eisschollen platziert. Die Krebswesen können sich über das Wasser bewegen. Sie respawnen sofort auf einer Eisscholle wenn sie ausgeschaltet werden.

NSC-Deck-Liste :  
Deckliste 9. Kapitel

<u>NAME</u>	<u>SZ</u>	<u>Bewegung</u>	<u>Anzahl</u>
Zacken in der Wüste	6	1*2	3
Alle ran	2	2*2	3
Hieb mit der Schere	6	1*2	3
Nebel des Grauens	2	2*1	2
Das Ziel in Sicht	2	3*2	2
Das Grab des Krebsmeisters	2	1*2	1
QwomQwam Dämon	3	1*2	2
Sonnenfinsternis des Grauens	2	3*1	2
Tobacaldera	2	1*2	1
Fraz-Pa-Rok	4	3*1	1
Koks	3	1*2	3
Zwielicht des Grauens	6	1*1	2
Wetterberuhigung	6	1*2	2
Basalt	6	3*2	3
Landgang	3	1*2	0
Pinguin	5	2*1	1
Vereinzelung	4	1*2	0
Urzeitkrebse	3	2*2	1
Krebsmädchen	5	1*2	3
Der Fluch der schwarzen Burg	3	1*2	2
Der Fluch des schwarzen Turms	4	1*1	2
Der Fluch des schwarzen Tempels	2	2*2	2
Der Fluch des schwarzen Tunnels	1	2*2	2
Der Fluch des schwarzen Hauses	4	1*2	2
Mutation	5	1*2	2
Monsterwelle	6	1*2	3
SUMME			50

### Verbündete :

Audrey, Lukas, Pjotr : Der Spieler, der einen Passanten nach Hause gebracht hat, bekommt ihn zusätzlich in seine Startaufstellung. Die Passanten zählen als Charaktere.

Medusia : Falls ein Spieler sie am Ende des ersten Szenarios kontrolliert, erhält er sie in seine Aufstellung.

Wachhund : Falls ein Spieler den Wachhund vom Spielplan gezogen hat, erhält er ihn in seine Aufstellung.

Tier : Wer ein Tier vom Spielplan gebracht oder am Ende des Szenarios kontrolliert hat, erhält es in seine Startaufstellung.

Tiere, Medusia und der Wachhund zählen als Helfer.

### Ablauf des Szenarios :

Die beiden Spieler müssen gemeinsam die Bombe bauen und sie **im richtigen Moment an der richtigen Stelle** zur Explosion bringen.

### Billy Bones :

Billy Bones erscheint nach dem Zug der Krebswesen an einer bestimmten Stelle des Schiffes. Wenn er dort einen Charakterchip berührt, erhält dieser sofort die **Information 7**. Er verschwindet sofort wieder. Nachdem jemand die Information erhalten hat, beginnt die Zählung der Runden. Die nächste Runde (beginnend mit dem Zug der Krebswesen) ist dann die erste. Falls die Krebswesen die Tobacaldera ausgespielt haben oder die beiden Spieler bereits mehr als die Hälfte ihrer CP (insgesamt) verloren haben, bleibt Billy Bones im Spiel. Ein Charakter, Helfer, NSC oder Verbündeter erhält dann auch die **Information 7** wenn er Billy Bones am Ende einer Bewegung berührt. Falls keiner die Information bekommen hat, erscheint Billy Bones in der nächsten Runde wieder an einem anderen Punkt.

### Ermittlung des Punktes, an dem Billy Bones erscheint :

Beide Spieler decken die oberste Karte ihres Nachschubs auf. Die Gesamtbewegung der Karte des Starspielers gibt die Entfernung vom Waschbecken auf der Zentralachse des Schiffes an. Die Bewegungsweite der Karte des zweiten Spielers gibt an, wie weit Billy Bones von der Achse entfernt erscheint. Die Summe der SZ gibt an, ob er nach links (Summe ist grade) oder nach rechts (Summe ist ungerade) bewegt wird. Falls beide Spieler eine 0 aufdecken erscheint Billy Bones gar nicht (zur Strafe).

### Batterie :

In den Schränken werden verdeckte Chips platziert. Einer von ihnen ist der Batterie-Chip. Ein Schrank kann durch eine Stärke- oder Geschicklichkeitsprobe von einem Charakter/Helfer/NSC/Verbündeten geöffnet werden. Hierzu wird für den Aufwand einer Handlung eine Berliner Probe abgelegt. Die Probe gelingt wenn die Summe aus der SZ der aufgedeckten Karte und dem gewählten Wert größer als 10 ist. Der Chip wird dann aufgedeckt. Falls es sich um die Batterie handelt, kann sie bewegt werden.

Wenn ein Spieler den Batteriechip bewegen möchte und der Batteriechip von einem Charakterchip des Gegners berührt wird, kann der Gegner seinen Charakterchip momentschnell mitbewegen. In diesem Fall müssen sich beide Spieler über die Bewegungsweite vor der Bewegung einigen.

### IMBA-Bombe bauen :

Im Waschbecken kann ein Charakter/Helfer/NSC/Verbündeter für den Aufwand einer Handlung das Palonzium und das Crabatzon in Ferrdrakon K auflösen. Dazu muss er alle drei Gegenstände besitzen. Die Gegenstände werden dabei zerstört. Anschließend kann ein Charakter/Helfer/NSC/Verbündeter für den Aufwand einer Handlung die entstandene Lösung mit Benzin vermischen und in den Benzinkanister füllen. Dazu muss er das Waschbecken mit der Lösung berühren und einen Benzinkanister besitzen. Die Lösung im Waschbecken reicht für einen Benzinkanister. Der Kanister wird zerstört und der Charakter erhält den Bomben-Chip. Wenn der Bombenträger ausgeschaltet wird, fällt der Bombenchip zu Boden und kann von einem Charakter für den Aufwand einer Handlung aufgenommen werden.

### IMBA-Bombe zünden :

Ein Charakter kann für den Aufwand einer Handlung die Bombe legen und zünden, wenn er mit dem Bombenchip und einer Zündkerze den Batterie-Chip berührt und beides auf den Batterie-Chip ablegt. Die IMBA-Bombe explodiert nach zwei Runden. Jeder Charakter/Helfer/NSC/Verbündeter/Krebswesen im Umkreis von fünf Zoll wird zweimal verletzt. Charaktere/Helfer, die durch die Explosion ausgeschaltet werden, respawnen nicht. Sobald die Bombe explodiert ist, respawnen die Krebswesen und die Charaktere/Helfer nicht mehr.

### Besonderheit :

Die Krebswesen versuchen bei diesem Szenario die Charaktere/Helfer und Verbündeten endgültig auszuschalten. Wenn ein Charakter/Helfer/Verbündeter von einem Krebswesen ausgeschaltet wird, zieht das Krebswesen ihn bei nächster Gelegenheit in Richtung Wasser. Wenn sich der Chip dann im Wasser befindet, besteht die Gefahr, dass er ertrinkt.

### Ertrinken :

Wenn ein Charakter/Helfer durch eine Monsterwelle oder durch ein Krebswesen ins Wasser befördert wird, muss er jede Runde zu Beginn seines Zuges eine Probe 4+ ablegen. Falls die Probe misslingt ist er VOR Beginn seines nächsten Zuges ertrunken und wird endgültig ausgeschaltet. Wenn der Charakter/Helfer KO ist, kann er die Probe nicht ablegen und ertrinkt vor Beginn seines nächsten Zuges.

Wenn ein anderer Charakterchip ihn berührt, kann dieser für den Aufwand einer Handlung eine Probe 4+ ablegen um ihn wieder an Bord zu ziehen. Charaktere im Wasser können nicht bewegt oder geteleportet werden.

### Türen :

Alle Türen sind zu Beginn des Szenarios offen. Ein Charakter/Helfer/Verbündeter/NSC kann eine Tür für den Aufwand einer Handlung schließen, wenn er sie berührt. Die Krebswesen aus der Tiefe können die Türen nicht öffnen. Dies gilt nur für die Türen zwischen Flur und Raum 2 und Raum 3. Die Türen zwischen Flur und Raum 1 und zwischen Raum2 und Raum 3 bleiben geöffnet.

### Das Ende :

Das Szenario endet sobald alle Krebswesen endgültig ausgeschaltet wurden.

### Wer hat gewonnen ?

Tja, entweder beide oder keiner..

Falls es in der Endabrechnung aller Szenarien unentschieden steht, gewinnt der Spieler, der am Ende von diesem Szenario noch die meisten CP kontrolliert.

Es ist natürlich durchaus möglich, dass die Bombe erfolgreich die Krebswesen-Invasion aufhält, aber kein Charakter/Helfer/Verbündeter lebend zurück kehrt...